

El Corte Inglés
º 137 Septiembre-Octubre 2017
CONSOLAS
das las consolas
FIFA 18
THE BEST
Y yo sigo
siendo el rey
DESTINY 2
Aumenta la apuesta shooter
NBA 2K18
Desafío bajo los aros
La saga de baloncesto vuelve a superarse
Splatoon 2
Disparos de color y diversión
Un campo de batalla a la medida de Nintendo Switch
Super Mario Odyssey | Metroid Samus Returns | La LEGO Ninjago Película | WRC 7 |



PS4
7
www.pegi.info
LEGO
LA NINJAGO PELÍCULA
EL VIDEOJUEGO
¡CONVIÉRTETE EN NINJA!
26/09/2017
LEGO GAMES
Y DISFRUTA CON LA PELÍCULA SÓLO EN CINES



Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Carlos González, Borja Santos Robledo, Galibo, Moebius

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002

Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.



08 FIFA 18

El mejor simulador de fútbol se supera a sí mismo

Síiiii!!!

Como si del mejor jugador en este momento del planeta fútbol nos apropiaramos de su ya famoso grito de guerra: "¡Síiiiiii! Esta es la euforia derivada de la llegada del mayor exponente virtual del deporte rey. Su majestad «FIFA» vuelve a los estadios consoleros y a lo grande queremos reflejarlo con la imagen del crack que ilustra la portada del juego y de nuestra revista. Siempre hay motivos para darle un espacio privilegiado a una nueva edición de la franquicia de Electronic Arts, pero esta nueva con el "18" en la camiseta es imprescindible. Al más a más de todos los años en número de equipos, estadios y Ligas, siempre esperado, la prueba de fuego está en los aspectos clave de la simulación, otra vez ampliamente superada. A la sazón, «FIFA 18» redobla brillantez con su jugabilidad y con el realismo gráfico marcado por el motor Frosbite, haciendo que la pasión por el fútbol se desborde con una mando entre las manos y provoque renovar el carné de hincha de la saga con auténtico fervor. Ocurre con otras series de juegos deportivos, como la baloncestista «NBA 2K», cada vez el reto es mayor y de forma asombrosa se logra. Acaso es inevitable hablar en superlativo de «FIFA 18».

José María Fillol



12 Super Mario Odyssey

Mario protagoniza un viaje fabuloso a un mundo abierto lleno de sorpresas, incluyendo su mágico sombrero.



20 Splatoon 2

El campo de batalla se tiñe de color con el shooter más divertido e incruento para Nintendo Switch.



24 Destiny 2

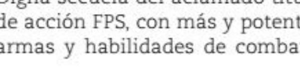
Digna secuela del aclamado título de acción FPS, con más y potentes armas y habilidades de combate.



28 NBA 2K18

La famosa saga de baloncesto vuelve a traer el mayor espectáculo dentro y fuera de la cancha. Showtime!





Corrupción en la tierra de los faraones

Assassin's Creed Origins

Elementos de acción y rol, nuevo sistema de combate y una historia fascinante para descubrir los orígenes de la Hermandad.

La saga de aventura vuelve a subirse a la máquina del tiempo para esta vez plantarse en el Egipto milenario de Cleopatra. No obstante, Ubisoft desentraña con «Assassin's Creed Origins» la creación de la Hermandad, rodeada de un ambiente de intrigas palaciegas en el que no faltan otras figuras históricas como Julio César o el faraón Ptolomeo XIII. A cargo del mismo estudio responsable de «Assassin's Creed IV Black Flag», y tras cuatro años de desarrollo, el juego se centra en recrear una época fascinante y sus entornos, marcados por la obra de la naturaleza (el desierto y el Nilo) y del hombre (pirámides y templos). Por tales escenarios se moverá el protagonista, Bayek, un guía estelar para desplegar nuevos elementos de acción y rol en la franquicia. Así los jugadores podrán subir de nivel, conseguir objetos valiosos y elegir habilidades para personalizar su propio Assassin con el estilo y destrezas que quieran. El sistema de combate renovado permitirá atacar y defenderse de múltiples enemigos, equiparse de armas únicas y vencer a poderosos jefes. El juego se lanza el 27 de octubre para XOne, PS4 y PC.

En PS4, Xbox One y PC

The Evil Within 2

En octubre, y en viernes 13, el horror regresa con la segunda parte de uno de los títulos más espeluznantes de los últimos tiempos.

Sebastian Castellanos regresa a la pesadilla vivida en el primer juego, como una oportunidad de enmendar el mayor error de su vida y salvar a su familia. Con esta premisa nos sumergiremos en «The Evil Within 2», una extraordinaria mezcla de emociones psicológicas y pautas del survival horror clásico, donde volveremos a encontrarnos con la corporación Moebius y su turbio plan de traer la paz al mundo conectando conciencias a través del dispositivo STEM. Las dinámicas en esta inquietante segunda parte se potencian con nuevas habilidades detectivescas y de exploración. Además nos enfrentaremos a espantosas criaturas y nuevos rostros del mal, como el escabroso fotógrafo Stefano.



Se ultima el gran show

WWE 2K18

Se van conociendo más detalles sobre la nueva edición de la famosa franquicia de lucha libre, de estreno en Nintendo Switch.



Los luchadores de «WWE 2K18» ya rugen. A partir del 17 de octubre el juego estará disponible para Xbox One, PS4 y también Nintendo Switch, la gran novedad para que los fans tengan la alternativa de dar mamporros en el modo portátil que ofrece la consola híbrida. De momento, tres Roster han confirmado la presencia de 130 "fieras" de la talla gigante de Seth Rollins (portada del juego), Brock Lesnar, Randy Orton, John Cena, Triple H, The Rock, Rusev... las divas Nikki Bella, Sasha Banks, Paige... Las mayores estrellas del firmamento WWE, con un gran lavado de cara en los modelos gracias a un nuevo motor gráfico. Se esperan agradables sorpresas en el modo Mi Carrera y en aspectos habituales del show como las entradas.

Breves |

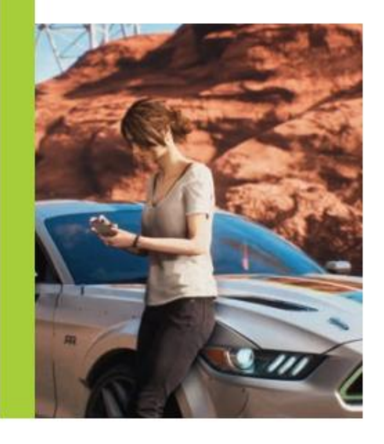
Forza Motorsport 7

La "velocípeda" franquicia de Microsoft acelerará por Xbox One el 3 de Octubre, y será referencia jugona cuando Xbox One X sea lanzado en noviembre. Y es que el gran aliciente son las carreras a 60FPS y resolución 4K real en HDR. Aparte de una potencia gráfica brutal, disfrutaremos de un sistema de control fluido para tomar el volante de más de 700 coches, incluida la más grande colección de Ferrari, Lamborghini y Porsche, y quemando goma por 30 espectaculares circuitos. Nuevas ligas, integración Mixer y modos de espectador mejorados son otros estupendos alicientes.



Need for Speed Payback

La célebre saga de carreras ilegales de Electronic Arts vuelve con un divertido y espectacular modo historia cinematográfico que nos introduce en la acción de una película de Hollywood. No faltarán los elementos característicos de la franquicia, como variedad de coches clasificados en cinco categorías únicas, las persecuciones policiales por un mundo abierto y todo tipo de misiones y desafíos para ganarnos el respeto en la piel de su trío protagonista. A partir del 10 de noviembre estará en la calle para Xbox One, PS4 y PC.



El nuevo mando de PS4 llegará al final de este verano
Revolution Pro Controller 2

Disfruta en tu PlayStation 4 del nuevo mando de Nacon para añadir dinamismo y nuevas tecnologías al periferico original. La personalización es la clave de esta nueva experiencia jugona.



Compatibilidad, nuevas tecnologías, personalización y dinamismo se unen para concebir el nuevo invento destinado a expertos gamers de PS4

Bigben Interactive y Nacon, distribuidor y fabricante, continúan estrechando posturas en su ilusión por mejorar la jugabilidad de los acólitos de PlayStation 4. Tras el éxito incontestable de Revolution Pro Controller, con 250.000 unidades vendidas desde que viera la luz a finales de 2016, los profesionales de Nacon han recogido el feedback pertinente de los jugadores. Así, después de escuchar las inquietudes y exigencias de cara a una nueva experiencia con su PS4, el resultado ha sido Revolution Pro Controller 2, más que una excelente noticia para los usuarios de eSports. El objetivo ha sido claro: cumplir todos sus deseos. La personalización es el principal propósito que se ha incluido en el nuevo mando. El jugador manda, nunca mejor dicho, y lo hace desde la adaptación a su gusto de los sticks, tanto el derecho como el izquierdo, con la configuración de la curva de respuesta y la zona muerta; y del pad (en 4 o 8 direcciones), hasta la manipulación del software con la creación de una interfaz completamente nueva que se maneja desde el ordenador. Además, puede encargarse de la configuración manual de los botones rápidos M1/M2/M3/M4 en el modo PS4 Pro Control y de los gatillos, los cuales pueden ajustarse a placer.

Apuesta tecnológica

La implementación de tecnología punta es su otra gran baza. En este sentido, el nuevo periférico destaca por la tecnología inteligente avanzada que se aprecia en el nuevo procesador y la mejora de la precisión de los joysticks, pulida a través de un nuevo algoritmo. Estos, además, cuentan con 46° más de amplitud.

El mando, además, incluye una genial memoria. Puede almacenar hasta ocho perfiles, los cuales se pueden intercambiar fácilmente y directamente desde el propio apéndice. Al mismo tiempo, en el dispositivo se pueden cambiar los modos para no perder el tiempo. Pero todo es personal, desde los atajos en el mando hasta las funciones que destinar a cada botón.

Desde el primer momento, la experiencia pertenece solo al jugador.



Nacon espera superar las 250.000 unidades vendidas con Revolution Pro Controller

Compatibilidad con PC

Teniendo en cuenta la elevada comunidad de PC gamers, Revolution Pro Controller 2 ha cubierto todos los ordenadores de sobremesa. La conexión con PC es total y se lleva a cabo a través de una interfaz a la que se accede por medio de una nueva conexión por cable USB tipo C, mucho más seguro para este tipo de dispositivos. Además, incluye un software de personalización compatible con Mac OS X 10.11 (El Capitan)/10.12 (Sierra).


PS4


MULTIJUGADOR
ONLINE CON
PlayStation.Plus


CONTENIDO
EXCLUSIVO
PARA
PlayStation®4

FIFA 18

El 29 de septiembre es la fecha soñada por futboleros de todo el mundo para el advenimiento del «FIFA» más completo, más virtuoso y más exigente. Novedades notables para que nadie quede defraudado.

Después de uno de los veranos futboleros más calientes que se recuerdan, la concurrencia está con más hambre de balón que nunca. O de «FIFA», que de un tiempo a esta parte viene siendo casi lo mismo. Y, en esta temporada, EA Sports echa el resto a la joya de su corona, empezando por colocar en su carátula al mismísimo crack CR7, lo que ya provoca un hormigueo y hasta un gustirrinín y nos hace soñar con grandes gestas balompédicas con ese sentido único del espectáculo santo y seña de esta saga. Muchas y excitantes son las novedades que nos reserva esta edición (o ediciones, como veremos), aunque la más destacada seguramente sea la omnipotencia del motor Frostbite para Xbox One, PS4 y PC, una cuadriga de caballos purasangre que consigue que prácticamente se confunda lo real y lo virtual. Algo que, principalmente, se traduce en la revolucionaria tecnología de movimiento de los jugadores gracias a un sistema que comprueba la trayectoria de las poses en cada fotograma, creando la mecánica de juego más fluida y con mayor capacidad de respuesta de la historia de la franquicia. Así, podremos disfrutar del estilo exacto con el que Cristiano lanza sus faltas, la técnica elegante de Griezmann o las fintas de Ster-



EA | Deporte
Septiembre | 3 +
www.easports.com







Champion-Switch

También hay que destacar el flamante estreno de la franquicia en el césped de Nintendo Switch, que nos abre la lata de una forma de jugar de lo más divertida, tando en el modo online como para un jugador. Así, podremos disfrutar de las mejores opciones de FUT, desde Iconos o Draft, y de la variedad de controles marca de la casa, con esos Joy-Con que harán que los piques entre dos jugadores sean de órdago. Y todo ello, con una calidad gráfica extraordinaria gracias a su motor "suplente" de lujo.



Goleada de ediciones

Otro de los atractivos destacados llega de la mano de las ediciones especiales, como las ediciones Estándar, Ronaldo (Deluxe) e Icono (Super Deluxe), cada una con sus características peculiares en cuanto a Sobres Oro, cesiones de estrellas, equipaciones especiales de fantasía y hasta hits de la banda sonora -¿cabe recordar el mimo y dedicación de EA en el apartado musical?-. También tenemos "Legacy", una actualización de licencias y plantillas que reflejarán los últimos cambios producidos en el mundo del fútbol "real". Ojo, solo disponible para PS3 y Xbox 360.

ling, por poner algunos ejemplos. Igualmente, el nuevo control de centros para colgar el balón al hueco o milimetrar un globo o un pase adelantado, y las mejoras en los regates, sutiles o explosivos, hacen que el juego sea más dinámico y espectacular que nunca.

Otra interesante innovación llega de la mano del celebrado "Ultimate Team", que tanto juego dio en la edición anterior y que aquí se supera a la hora de crear nuestra plantilla de ensueño. Y cuando decimos de ensueño no es exageración, ya que el modo Iconos de FUT nos permite incorporar a nuestro equipo a leyendas como Ronaldo (el gordito, no el guapo), Ronaldinho, Pelé o Maradona, cada uno con diferentes versiones e historias. De la misma manera, el modo para un jugador Squad Battles nos insta a competir y controlar otras plantillas de la comunidad FUT para ganar recompensas y escalar posiciones en los marcadores. Y, de remate, el Canal Champions se presenta como un abanico repleto de desafíos a la hora de crear nuestra escuadra y de gestionarla sabiamente.



Una veintena de Ligas, selecciones masculinas y femeninas y leyendas históricas hacen de esta edición un triunfo del fútbol global

Si a todo esto le añadimos unos generosos modos online multijugadores y el "ADN FIFA" a la hora de recrear la fiesta y la fiebre en las gradas (ojo a los estadios disponibles, impresionantes, coloridos y con todo lujo de cánticos y gradas de animación), y de plasmar cualquier detalle, desde celebraciones a himnos o comentarios expertos, tenemos un nuevo campeón entre nosotros. Que no pare el esférico de oro.



El gran CR7 es la estrella indiscutible de esta nueva edición de «FIFA». Un prodigio de realismo que ha tenido en cuenta cada detalle, cada movimiento y cada evolución en el estilo de juego del crack durante su pasada y triunfal última campaña en el Madrid. Como vemos, la verosimilitud es impactante, incluyendo el sombreado, la explosividad y la belleza plástica del juego del delantero merengue. Más bonito que un San Luis, vaya.

La leyenda de Hunter

Fue una de las sensaciones de la pasada edición y, como no podría ser de otra forma, el heroico Alex Hunter regresa por la puerta grande tras haberse salido en la Premier League. Efectivamente, hablamos del modo "El Camino", para muchos la gran atracción de la franquicia en los últimos años, y que en esta edición aumenta sus



efectivos para que la epopeya de Hunter se vuelva más emocionante en su segunda temporada como profesional, con todo tipo de presiones, ambiciones y rumores sobre cambios de aires y fichajes de por medio. Por suerte, la "perla" tendrá mentores de lujo,como el mismísimo Cristiano Ronaldo, que le aconsejará sabiamente desde su retiro vacacional en Brasil hasta la pretemporada en Los Ángeles (esperemos que no le asesore sobre temas fiscales, ejem). Nuevos retos, desafíos a mayor altura y exigencia y sorpresas inesperadas nos permitirán vivir toda la adrenalina del ascenso a la fama futbolera. Y todo ello, con grandes dosis de realismo y de toda la salsa de la actualidad futbolística bien reconocible.



10 RAZONES para hacerte con Nintendo Switch

La consola estrella de Nintendo sigue batiendo récords y respondiendo ampliamente a sus expectativas. He aquí un decálogo con algunos de sus puntos fuertes y juegazos habidos y por haber, para que nos decidamos a echarle el guante definitivamente.

1. Modos de juego
La consola se adapta a ti para que tengas más tiempo para jugar

Uno de sus puntos fuertes es la diversificación y comodidad a la hora de disfrutar de la consola desde cualquier frente. Así, tenemos el Modo Televisor para echar partidas clásicas con amigos gracias a los mandos Joy-Con o bien con el Pro Controller; el Modo Sobremesa para potenciar la portabilidad de la consola; o el Modo Portátil con los Joy-Con acoplados a la tableta. Un abanico completo para que cada uno juegue donde y como le plazca.





2. The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Las mejores notas para un juego colosal

Una de las joyas indiscutibles de la consola, quinta esencia magistral de la mítica saga de Nintendo y compendio perfecto entre acción, aventura y exploración épica. Gracias a sus gráficos en alta definición, su banda sonora imperial, sus personajes carismáticos y sus finas dosis de combate, tenemos horas de calidad etiqueta negra.



3. Mario Kart 8 DLX
El multijugador definitivo

Esta fabulosa versión del clásico de Wii U nos ofrece todos los DLC de su versión original más gráficos mejorados y un modo multijugador local hasta para ocho pilotos y doce en el online. Eso, aparte de personajes nuevos (como King Boo, Bowser Jr., Inkling Boy y Girl o Gold Mario) vehículos adicionales como Koopa Clown o Splat Boogy y circuitos inéditos y un modo Batalla remodelado. A acelerar sin medida en Nintendo Switch.





4. FIFA 18
El mejor FIFA portátil

Una de las grandes atracciones de la nueva entrega de EA es su versión Switch, fantástica tanto en su modo online como para un jugador, y que incluye gráficos excepcionalmente realistas y las mejores opciones de FUT, como Iconos o Draft. Un título directo a la Bota de Oro, desde luego.

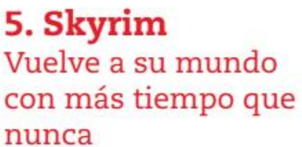






5. Skyrim
Vuelve a su mundo con más tiempo que nunca

Estas navidades llega todo un peso pesado: nada menos que la adaptación del legendario «The Elder Scrolls V», que ya en Gamescom ha impactado en su versión para Nintendo Switch. Graficazos, genuino olor aventurero y jugabilidad revolucionaria definirán este hit. Y ojo a la fetén opción de jugarlo en toda su amplitud siempre y cuando queramos.



6. Splatoon 2
El shooter que tenía que hacer Nintendo

Después de su frenético debut en Wii U, vuelve el juego más colorista y enloquecido para territorio Switch; una consola que se adapta como anillo al dedo a este "fregao" por equipos de hasta ocho jugadores en línea y que también supone un punto y aparte en el uso de las figuras amiibo.

7. Arms, Pokkén Tournament DX, Dragon Ball Xenoverse 2
Trío de ases para la Lucha con mayúscula

Si no quieres caldo, toma tres tazas: las de este tridente infernal y endiablado, que logra exprimir al máximo las posibilidades jugonas de la consola. Cada uno en su estilo y con reconocibles personajes e historias de sagas míticas, más la agradable sorpresa de «Arms», consiguen que la Switch progrese de lo más adecuadamente.







8. Super Mario Odyssey
El juego más destacado del último E3

El gran Mario vuelve a aparecer en este decálogo con su nueva maravilla 3D: una aventura enorme donde recorreremos un planeta repleto de sorpresas y rincones fascinantes para rescatar una vez más a Peach de las garras de Bowser. Nuevas habilidades asombrosas y una jugabilidad divertida a más no poder son sus irrefutables armas.

9. Mario + Rabbids Kingdom Battle
La unión y la diversión loca hacen la fuerza

La "entente cordiale" con Ubisoft hace posible que los gamberros conejitos hagan acto de presencia junto a Mario en este juego de rol que combina combates por turnos y elementos de exploración. Con ocho personajes jugables (cuatro por franquicia) y multitud de armas para un cooperativo local de infarto, la locura se desata en cualquier sitio y ocasión.

10. Espíritu Indie
Juegos independientes con mucho que decir en Nintendo Switch

Switch también es territorio para pequeños grandes títulos de bajo presupuesto pero alta calidad. Por ejemplo, el emocionante «Flipping Death», el original «Snipperclips», el combativo «Blaster Master Zero» o el estupendo y explorador «Yooka-Laylee». Un catálogo en continua expansión y ofreciendo agradables sorpresas. Larga vida a los "Nindies".



Super Mario Odyssey

A finales de octubre Nintendo Switch recibirá uno de los juegos más esperados de su catálogo: un sandbox protagonizado por el legendario Mario que nos propone un viaje fabuloso y lleno de sorpresas.

El fontanero más estajanovista sigue con las pilas muy cargadas y ampliando sus horizontes de grandeza. Y es que por primera vez en décadas (desde los míticos «Super Mario 64» del 97 y «Super Mario Sunshine» de 2002), nuestro héroe disfrutará de una aventura 3D genuinamente sandbox, sin las linealidades y estrecheces propias de su ADN plataformero. Esto es, un viaje único y alucinante donde acompañaremos a Mario por todo el planeta usando sus nuevas habilidades para recoger lunas que servirán de combustible a su aeronave, la Odyssey. Y, para no faltar a la tradición, también tendremos que rescatar a la princesa Peach de las garras del incombustible Bowser.
Y es que, como siempre, cualquier juego de Mario es todo un acontecimiento jugón, además en territorio Switch, que nos permitirá disfrutar y sacar todo el partido a sus nuevas habilidades. Aunque seguramente el mayor reto será viajar a las tierras más fascinantes más allá del Reino Champiñón, merced a unos gráficos prodigiosos y unos escenarios llenos de secretos y sorpresas, incluidos

Nintendo | Acción, plataformas
27 Octubre | 3+
www.nintendo.es





Libertad total

La gran libertad de movimiento que tendremos nos hará disfrutar de una aventura sin desperdicio que recuerda a «Super Mario 64». Gracias a Cappy, la mágica gorra, las dinámicas para explorar los escenarios serán tan variadas como estimulantes por el número de secretos y sorpresas escondidas en misteriosas ruinas o en urbes llenas de luces de neón. Y ojo a la posibilidad de poseer a enemigos y personajes para avanzar, como Goombas, Chomp Cadenas, taxis y... ¡¿un tiranosaurio?!







Para quitarse el sombrero

Ojo a las regalías del juego, como los nuevos movimientos de Mario, gentileza de su sombrero mágico, Cappy Hat, que podremos lanzar cual bumerán o usar como un trampolín para dar saltos estratosféricos, amén de permitirnos capturar objetos y guardarlos en su interior. También dispondremos de habilidades como la capacidad de recolectar lunas que servirán de combustible para nuestra espectacular nave Odyssey. Aunque quizá la curiosidad más molona sea la de poder transformar al propio Mario en el enemigo u objeto al que hayamos puesto el sombrero de marras por montera, para adquirir sus poderes y trucos. Alucinante.

disfraces para Mario y montones de maneras diferentes de interactuar con el entorno, desde vehículos que incorporan la vibración HD del mando Joy-Con a excursiones a lugares como Mario Pixelado o los rascacielos de New Donk City, ins-

> Nuevas y divertidas habilidades, escenarios espectacularmente detallados y coloridos, amiibos exclusivos y movimientos insólitos hacen de esta aventura, al más puro estilo Mario, una auténtica gozada

pirados en la Gran Manzana. Una gozada para los fans de Mario que, además, podrán disfrutar de un set de tres nuevas figuras amiibo: Mario, princesa Peach y Bowser vestidos de boda, aunque algunos amiibo anteriores también serán compatibles con este título. Para redondear el tema, también el apartado musical se ha reforzado alegremente, con melodías más pegadizas y caribeñas que nunca, aunque con toques misteriosos. Lo dicho: que empiece la divertida y rocambolesca odisea (bueno, a partir del 27 de octubre).

Virtuosismo

La capacidad de Mario para reinventarse es infinita. El ícono por antonomasia de los videojuegos, de la aventura y de las plataformas, nos trae ahora a un compañero de marras impagable: el ojiplático Cappy Hat uno de esos guiños típicamente mariófilos que tanto gusta a los fans y que ayudará a nuestro héroe a recorrer los



estupendos escenarios 3D. La calidad gráfica de éstos junto con la de las animaciones es otro de los grandes alicientes de «Super Mario Odyssey». Toda una gozada será partir a bordo de una aeronave para explorar la Tierra de cabo a rabo y una vez más rescatar a la princesa Peach de las garras de Bowser, ¡quien pretende casarse con ella! Ni que decir que este empeño nos traerá mucha acción, plataformeo y un uso de los Joy-Con por movimiento fantástico.

Pokkén Tournament DX

Más criaturas y un nuevo modo Batalla para tres jugadores, las principales armas de la versión para Switch del título con mayor ardor guerrero en los Pokémon.

Fue uno de los pesos pesados para Wii U en 2016 y su remasterización para coronar el final de año de Nintendo Switch apunta alto. Y es que ya se demostró cómo lucían los ataques más furibundos de los Pokémon bajo la fórmula mixta de sumar acción clásica de las famosas criaturas con la lucha de pedigrí aportada por la saga Tekken, auténtica referencia en el género.

A la sazón combates más directos y dinámicos entre dos luchadores utilizando varios Pokémon. Infinidad de ataques y movimientos especiales, un bestiario asombroso y unos escenarios impresionantes enmarcaban el resto de la propuesta. Todo ello se repite de nuevo en «Pokkén Tournament DX», aunque cómo no, introduciendo estupendas novedades pensadas para explotar las prestaciones de Switch. Así aumenta el número de luchadores de 16 a 21, con la aparición en escena de Darkrai, Scizor, Croagunk, Empoleon y Decidueye, con ataques y movimientos únicos y espectaculares, que varían su efecto en función de las fases del combate: a distancia o cuerpo a cuerpo.

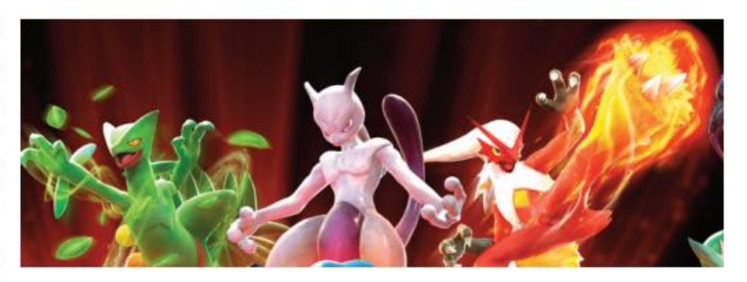
Otra de las grandes novedades de esta versión son las batallas por equipos de tres, es decir la posibilidad de lanzar sucesivamente a tres personajes distintos contra un rival. Se puede jugar de forma individual o como multijugador, y hasta formar equipo con otros usuarios y cooperar con ellos hacia la victoria, ya sea a través de internet o en local (y aprovechando los Joy-Con de la consola).

A la mayor profundidad jugable, se unirán el incremento de contenido y gráficos más pulidos y nítidos.

El multijugador online permitirá crear salas de juego para invitar a amigos a nuestros combates

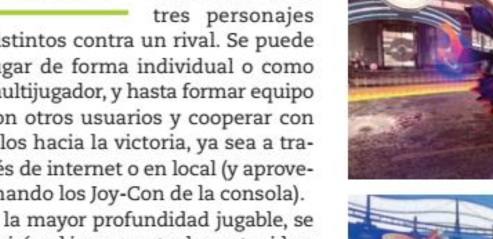


Los nuevos Pokémon se adaptan al sofisticado sistema de combate de dos fases. Para los ataques a distancia que se procuran en la fase Abierta, Darkrai y Decidueye son ideales y se mueven como pez en el agua por los escenarios. Scizor, Empoleon y Croagunk son más adecuados para el cuerpo a cuerpo en la fase Duelo. Todos ellos tienen habilidades y movimientos exclusivos.



Nintendo | Acción, lucha
22 de Septiembre | 7+
www.nintendo.es











Combates 3 vs 3

Las batallas por equipos de tres es uno de los grandes alicientes. Así podremos disponer de tres Pokémon distintos y utilizarlos contra el rival de forma sucesiva sin saber éste cuál elegimos para el momento. Si gana un round nuestro luchador seguirá en el ring hasta el siguiente, sin apenas capacidad de recuperar energía en su barra y determinado a lograr la victoria final o a ser sustituido por un compañero del equipo en caso de morder el polvo. Este modo puede jugarse de forma individual o en multijugador.

Fire Emblem Warriors

La intensidad guerrera de «Fire Emblem» llega a su máxima expresión con este título de pura de acción hack'n slash, aunque sin olvidar sus raíces roleras.

Hace tres años Omega Force abrió el camino para que la saga The Legend of Zelda pisara el terreno de la acción sin respiro con «Hyrule Warriors». El resultado fue magnífico y la fórmula vuelve a repetirse ahora con otra solvente franquicia de Nintendo: Fire Emblem.
La saga ha brillado en el rol y la estrategia por turnos, especialmente en sus últimos títulos, y se siente muy cómoda en el campo de batalla. De aquí no saldrá en este nuevo título, un "musou" en toda regla que rezuma esencia Dynasty Warriors, con cientos de enemigos hostigando en combates multitudinarios y frenéticos, desplegados en enormes escenarios en donde deberemos cumplir objetivos tácticos e incluso misiones secundarias. No obstante, no sólo será cuestión de machacar compulsivamente botones para liquidar al enemigo, la cabeza contará mucho a la hora de gestionar las tropas, de defender posiciones, de conquistar puntos claves del mapeado y de manejar todas las habilidades de los héroes en nuestras filas, cada uno con sus movimientos únicos y ataques especiales. Marth, Xander, Corrin y otros personajes conocidos de Fire Emblem, incorporando otros nuevos como Rowan, estarán bajo nuestro control, con la posibilidad de combinarlos para formar una sola unidad que desatará potentes combos, además de poder alternarlos a mitad de un ataque. Unos héroes que también contarán con diálogos hablados dentro de una historia de peso con un nuevo reino.
En suma, acción espectacular como protagonista, adornada con jugosos alicientes para delicia de los fans.

> Aparte de enfrentarnos a oleadas de enemigos, tendremos apasionantes duelos 1 vs 1 en un Coliseo



Nintendo | Acción, RPG
Otoño 2017 | 12+
www.nintendo.es









Equilibrio en combate

Las sensaciones que transmiten las poderosas habilidades de los héroes nos deparará combates repletos de emociones fuertes. Esto es así al llevar hasta sus últimas consecuencias el esquema clásico del triángulo de poder, empleando la cruceta del mando Pro o los botones del Joy-Con izquierdo para cambiar en el acto entre los diferentes personajes que formen nuestro equipo. Los guerreros con espadas serán más efectivos contra quienes portan hachas, y estos a su vez derrotarán con mayor rapidez a los que usan lanzas.



«Fire Emblem Warriors» tira de catálogo propio y en el campo de batalla dispondremos de héroes conocidos como Chrom, Ryoma, Marth, Xander o Cordellia de «Awakening», cada uno con habilidades especiales y movimientos únicos. Así, Corrin podrá mutar en bestia con el medidor repleto, causando estragos en el enemigo. Entre los personajes nuevos tendremos a Rowan y una versión femenina de Robin.



Yo-Kai Watch 2 Mentespectros

Nintendo | Rol, aventura
29 Septiembre 2017 | 7+
www.nintendo.es

A las mazmorras

Muy destacado es el subidón gráfico aplicado al diseño extravagante de los Yo-kai y, especialmente, a las nuevas áreas por explorar, siempre con el toque aterrador típico de este juego (véase el fantástico recinto Gera Gera). Aunque donde mejor se comprueba es en las mazmorras, algunas de impresión y escalofrío, y que también son exclusivas para los poseedores de «Fantasqueletos» y «Carnánimas», ya que los jugadores con una partida guardada de una de las dos anteriores versiones podrán acceder a nuevas mazmorras para luchar contra jefes finales especiales y convertirse en amigos de nuevos Yo-kai.



Todos a una

Por supuesto, este capítulo no puede olvidar una de las principales novedades de la anterior entrega: la posibilidad inédita de combatir con otros usuarios a través de internet, así como intercambiar medallas Yo-kai e incluso cooperar con otros jugones a través del estupendo modo Watch Blasters. En esta ocasión, tendremos una reforzada versión para jugar en modo local cooperativo con nuevos y más poderosos jefes a los que derrotar para poder formar equipo, usar las oninfortunas y elegir entre las diferentes clases de Yo-kai para una lucha emocionante.



Con una atmósfera más embrujada y unas localizaciones inquietantes, esta entrega garantizará diversión, emociones fuertes y hasta respingos.

El universo Yo-Kai se expande este otoño con la llegada de una nueva criatura para la familia más traviesa e inquietante. Se trata de «Mentespectros», que completa el tridente de la segunda parte oficial junto con «Fantasqueletos» y «Carnánimas». Con este nuevo título, Level-5 ofrece al "yokainómano" de pro un nuevo abanico de misiones, localizaciones y, por supuesto, Yo-kai para sumar al zoológico más animado de la 3DS. Eso, más nuevas dosis de diversión, encanto y misterio que encandilarán tanto a los fans de la serie como a los recién llegados a un universo enigmático y que conecta con algunas tradiciones milenarias y fantasmales del Japón más clásico.

Todo, con un argumento que conecta con sus dos títulos primos hermanos, y que nos lleva a una guerra entre ambos grupos de Yo-kai, que hace que el caos se apodere del mundo y que Nathan y sus colegas tengan que viajar en el tiempo para averiguar quién está detrás de tan malvado plan. Así, tendremos nuevamente como pieza fundamental los viajes temporales, factor crucial para librar a Floridablanca del atolladero y, de paso, poder conocer los ancestros de nuestras queridas e inquietas criaturas.

De igual manera, podremos jugar metidos en la piel de Nathan o Katie, su compañera de escuela que también tiene un imán peculiar para los Yo-kai. Y, cómo no, contaremos con la compañía de los divertidos Jibanyan y Whisper, que tantas horas de diversión nos brindaron en las anteriores entregas. Evidentemente, también tenemos en la manga al increíble Yo-kai Watch, un reloj con una lente que permite observar a los normalmente ocultos Yo-kai y con el que los jugadores tratarán de frustar los planes de Áurea y Argenta emprendiendo un viaje por recónditos lugares, descubriendo nuevas ciudades, y alternando viajes en el tiempo entre pasado y presente.

Nuevos escenarios, habilidades reforzadas y más Yo-kai hasta elevar a 300 el número total de las traviesas y encantadas criaturas

Como vemos, muchas líneas en común con sus antecesores, aunque no todo será "copia-pega", ya que «Mentespectros» nos ofrece novedades como una docena de emocionantes misiones diferentes, más 80 de las ya existentes. En definitiva, un pasito más hacia la popularización definitiva de uno de los fenómenos más rotundos en la portátil de Nintendo, y que poco a poco se va haciendo un hueco en nuestros corazoncitos jugones.



Aparte del asombroso y rimbombante nuevo bestiario (valga la imagen como botón de muestra), uno de los atractivos del juego reside en los escenarios donde viviremos nuestra caza al bicho, y que se expande más allá de los conocidos rincones de Floridablanca. Tanto la pequeña aldea de Vellón donde vive la abuela de Nathan como el tranquilo y misterioso pueblo costero de San Fantástico ven ampliadas sus fronteras para ofrecernos nuevos retos y sorpresas.

Más maléficos y misteriosos

En esta nueva versión, la faceta exploradora se combina y hace muy buenas migas con la guerrera. Y es que entrar en combate es pan comido gracias a nuestro radar Yo-kai, cuya mayor calibración nos permite encontrar las criaturas ocultas más cercanas para luego repartir cera coordinada. Y, si triunfamos con nuestras nuevas armas y habilida-



des, podremos hacernos amigos hasta de quince Yo-kai maléficos, que previamente aparecen como adversarios, haciendo un total de más de 300 Yo-kai jugables, incluyendo cracks como Cisnia, Chíclope, Kyryn y muchos más. Aunque, sin duda, lo más destacable de esta entrega reside en los jefes finales, muchísimo más inquietantes y hasta diabólicos que en los anteriores juegos. Para ello, tendremos que subir el animámetro a tope y afinar al máximo nuestros golpes, medallas, amuletos y las monedas y objetos mágicos que se encuentran en la máquina expedenkai en el Árbol Sagrado del Monte Arboleda de Floridablanca Toda ayuda será poca para acabar con estos diabillos.

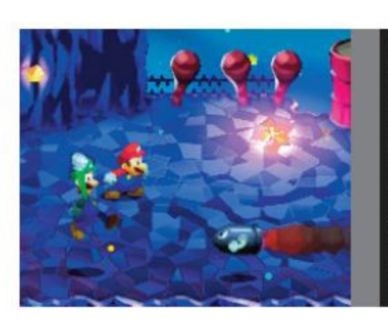


Mario & Luigi Superstar Saga + Secuaces de Bowser

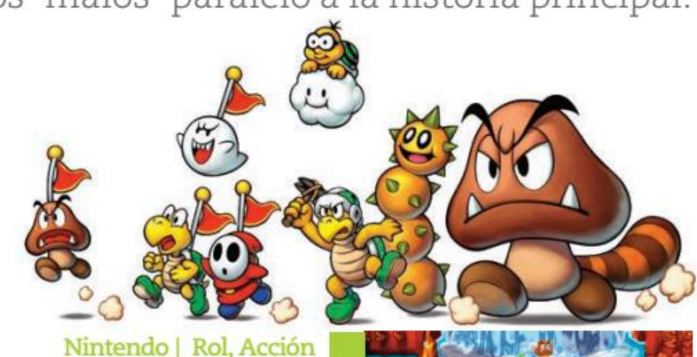
Vuelve el clásico rolero y fraternal, con un lavado gráfico ideal en 3DS y un inédito y regocijante episodio protagonizado por los "malos" paralelo a la historia principal.

Para un roto y para a un descosido, en competiciones deportivas y pegando botes plataformeros, corriendo en karts y pegándose de leches contra enemigos y mediopensionistas... Mario se atreve con todo lo que le echen y pocos géneros se le han resistido, siempre saliendo airoso. Clara demostración de ello fue «Mario & Luigi: Superstar Saga» en el que se basa este remake, rol "bienhumorado" que propició la fructífera serie Mario & Luigi. Por eso es de celebrar que en 3DS vuelva aquella chispeante aventura de GBA, de paso aprovechando la pantalla táctil de la consola -se puede consultar estadísticas, minimapas o ejecutar acciones concretas- y disfrutar más de su jugabilidad como de su notable lavado gráfico. Así el Reino Judía nos abre sus coloridos y remozados escenarios para saltar, explorar, resolver puzles y combatir, al tiempo que controlamos al dúo fraternal simultáneamente. En la base de la aventura se mantiene la dinámica de combates por turnos, mientras la historia nos embarca en la misión de recuperar la voz de Princesa Peach, a quien se la han robado. Ojo que contaremos con la inesperada ayuda del mismísimo Bowser. Este tradicional enemigo nos traerá debajo del brazo el gran regalo de esta versión, el nuevo modo "Historia de un secuaz: En busca de Bowser". Aquí tendremos que asumir el liderazgo del capitán Goomba que, junto con el resto de los esbirros de Bowser, habrán de liberar a su amo. Una guinda al pastel con mucho contenido, acompañada de los inevitables amiibo de Mario, Luigi, Boo y los nuevos de Goomba y Koopa.

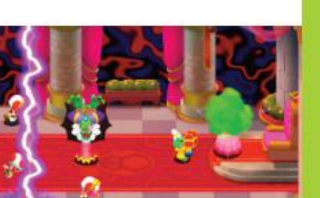
> Escenarios relucientes y personajes más detallados corroboran un lavado gráfico en 3DS de sombrerazo



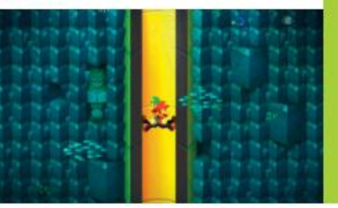
En esta nueva versión del clásico de GBA, Mario y Luigi tienen acceso a varias técnicas conocidas como acciones tándem gracias a las cuales resolveremos diversos puzzles de nivel. En cuanto a las acciones específicamente de combate, podremos pulsar botones en el momento justo para evitar ataques enemigos, realizar contraataques contundentes e infligir grandes daños.



Nintendo | Rol, Acción
6 Octubre
www.nintendo.es







Al rescate de Bowser

En el nuevo modo "Historia de un secuaz: En busca de Bowser" deberemos controlar a un curioso ejército formado por Goombas, Koopas, Shy Guys, Boos y otros malos tradicionales, para rescatar al "pobre" Bowser. Este capítulo se desarrollará en paralelo a la historia principal, con similar duración y con reminiscencias tácticas en su jugabilidad. El triángulo de poder marcará las acciones de los miembros de cada unidad: fortalezas y debilidades se repartirán equilibradamente según las habilidades del personaje en cuestión y el tipo de combate.

Monster Hunter Stories

La celebrada saga de Capcom vuelve a volar alto con una aventura plagada de magia, batallas, grandes escenarios y, sobre todo, monstruos impresionantes.

La leyenda del cazador de monstruos sigue sumando etapas y lanzamientos como en sus mejores tiempos. Ahora le llega el turno a 3DS, que acoge este spin-off donde debemos convertirnos en un Rider legendario, al tiempo que formamos vínculos con bestias salvajes y nos alzamos a los cielos en una aventura con toda la épica de la saga de Capcom. Así, nos sumergiremos en la exploración de un vasto mundo repleto de los habituales monstruos a los que tendremos que domar, aleccionar y agrupar en formaciones poderosas.

Al igual que en «Monster Hunter Spirits», los monstruos y los cazadores harán buenas migas para derrotar a otras fieras más corrupias. Precisamente la abundancia de criaturas mitológicas es una de las características sobresalientes del juego, con una fauna procedente de casi toda la saga, aunque con ausencias notables como Lunastra o Jhen Mohran. Eso sí, son todos los que están, incluyendo nuevos como el jefe final Verusa Nowa, el Gran Dracobicho o el Gran Poogie.

Los bellos y detallados escenarios son otro de los atractivos indiscutibles del juego. Tendremos regiones y poblaciones para dar, tomar y explorar a nuestro antojo, y así toparnos y reclutar a nuestros monstruos. Lugares tan espléndidos como Gilegaran (la ciudad de los cazadores), Villa Hakum (la aldea de los Riders), Albrakus (la aldea del desierto) o el misterioso y frondoso Bosque de Kakuse. Una mecánica de juego muy fluida y emocionante, un nivel sonoro notable y unos controles sencillos pero contundentes redondean un juego a la altura de los mejores de la franquicia, que ya es mucho decir.

> Más monstruos y titánicos combates por turnos, dos ricos aderezos en esta nueva versión del clásico RPG



Capcom | RPG, aventura
Septiembre | 7+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





Increíbles combates

Aunque la faceta exploradora es estupenda, un juego como éste se define por su nivel atacante. Y en eso también hay "cum laude", no solo por la variedad e ingenio de las misiones secundarias sino por las desafiantes batallas a las que nos enfrentamos, encima con la mecánica de por turnos estilo "piedra, papel y tijera", por primera vez en la historia de la saga. Ah, y también podremos conectar los genes de varios monstruos para personalizar los nuestros, e incluso obtener bonus y objetos mágicos con los amiibo compatibles.



Aunque la variedad de monstruos es una de las claves del juego, el papel jugado por los Riders es esencial para el desarrollo de la aventura. Y es que todos tienen un peso y un poder de lo más amplio y vistoso, como demuestra el Rider de Rathalos en la foto, aunque esta vez no le acompañe su inseparable gato Navirou (sospechosamente parecido a Meowth).





Splatoon 2



Nintendo | Shooter, acción
Agosto | 7+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Listo para el combate

Pertrecharse con las armas y el equipamiento idóneos a tu estilo de juego puede marcar la diferencia sobre el campo de batalla. A las ya conocidas del juego original (Rodillo básico, Cargatintas, Derramatic y la rediseñada Tintralladora) se suma una nueva arma, el Difusor dual, manejable con ambas manos y que permite esquivar ataques mientras conquistas territorio. Las armas especiales aportan un impagable plus en forma de lanzamisiles o saltos increíbles para llenar una zona de tinta desde el aire o al caer de forma explosiva. Y ojito con el Lanzapompas, nueva arma especial como parte del set del Lanzatintas plus B, disponible desde el 2 de septiembre.



Modo estrella

El nuevo modo Salmon Run es la gran aportación de «Splatoon 2». Hasta cuatro usuarios en línea pueden jugarlo (también en solitario), enfrentándose a tres oleadas de enemigos a los que darles cera y recoger posteriormente el caviar que dejan tras de sí a cambio de recompensas. En cada oleada el jugador posee un arma distinta y debe atender a los cambios en el escenario (subida de la marea, niebla...) y a la dificultad *in crescendo*. El resultado son partidas muy intensas y divertidas, donde cuenta mucho la comunicación y la coordinación. La pega es la limitación de las horas del día para jugar online.

La secuela de «Splatoon» eleva el nivel del más divertido y colorido campo de batalla, con más contenidos y un nuevo modo de juego brillante.



Nintendo Switch acoge con potencial, gozo y algarabía la secuela de uno de los grandes títulos de Wii U. En «Splatoon» la compañía de Kioto se introducía casi primeriza en las arenas del shooter en tercera persona centrado especialmente en el cooperativo multijugador, para ponerlo todo perdidito de tinta. Combates frenéticos y la mar de divertidos que ahora suben de nivel con incremento de contenido, más arsenal y habilidades y un nuevo modo de juego fetén de nombre Salmon Run.

Pero vayamos por partes, porque desde que ponemos los pies en Cromópolis para acceder a las alternativas ofertadas en el juego, todo sabrá a gloria. Empezando por el modo Campaña, un reto individual reestructurado divinamente como auténtico campo de adiestramiento antes de dar el salto multijugador. La historia cuenta poco, pero sí pintan mucho los estupendos cinco mundos recipiendarios de una treintena de frenéticas fases a superar, culminado cada uno de ellos con un jefe final desternillante por eso de matarnos también de la risa. La intensidad va variando constantemente y experimentaremos las mejoras con el sistema de control, muy intuitivo y solvente en el despliegue de la tecnología giroscópica, para disfrutar de la fluida jugabilidad cuando ponemos el ojo en el objetivo, disparamos y nos movemos por los escenarios. Recomendable darse un respiro para apreciar el trabajo en el apartado visual, con modelados llenos de detalles, una cuidadísima iluminación y una plasticidad latente extendida al diseño artístico.

Pero la gracia máxima de «Splatoon 2» está en su multijugador. La estrategia, el ingenio, los reflejos y la puntería entran en liza ahora entre dos equipos de cuatro. En el modo Territorial lucharemos por ser quien pinte más superficie del escenario; es obligado jugarlo hasta llegar al nivel 10 para desbloquear los tres modos clasificatorios: Pintazonas (pintar y defender una zona), Torre (llevar una torre a zonas enemigas) y Pez dorado (especie de captura la bandera). Un trío de partidas apoteósicas, con nuevas mecánicas y situaciones para sacar la artillería pesada, como el nuevo difusor dual. Además contamos con el modo Torneo, igualmente competitivo en equipos de cuatro y también de dos, incluyendo la posibilidad de jugar con amigos a través de internet, y hasta con chat de voz. Vamos, lo que se dice variedad dentro del campo de batalla más colorido, divertido e incruento del panorama jugón.

Como el juego inicial, y tras su lanzamiento, las actualizaciones de «Splatoon 2» traen nuevos escenarios, prendas y objetos



En «Splatoon 2» tenemos más opciones de personalización con nuevas gorras, camisetas, zapatillas y otros accesorios chulos. Cómo no, los amiibo contribuyen a este contenido extra con equipamiento especial de marca que da ventaja sobre los rivales. Y para seguir tus estadísticas y conocer las armas usadas, los escenarios visitados y tu progreso en el modo Historia, viene de maravilla el servicio SplatNet 2 que registra todo lo realizado en combate, además de poder compartirlo en las redes sociales.

Guía de juego

Dejando la Campaña aparte, la diversión alcanza su máxima expresión conquistando territorio a base de embadurnarlo todo con tinta en cooperativo hasta cuatro jugadores, o en competitivo de equipos 2 vs 2 o 4 vs 4. En cualquiera de los casos, las partidas se cargarán de mucho humor, pero también demandarán intuición, reflejos, sentido de la estrategia y, cómo no, puntería. Las mecánicas son sencillas de pillar,



aunque no hagamos la guerra por nuestra cuenta, el trabajo en equipo y la selección de armas adecuada a nuestro estilo serán claves para la victoria. Independientemente de si jugamos en modo TV, sobremesa o portátil, en combates privados con hasta siete jugadores en modo local inalámbrico o a cara de perro en online, podemos disfrutar de la calidad gráfica que presume esta secuela Lógicamente los 1080p de resolución lucen solo conectados al dock, pero la tasa estable de 60 frames se da en todos los casos y garantiza tiempo de respuesta en partidas rápidas y frenéticas. A tener en cuenta esto especialmente en los torneos, ya que los combates se establecen en espacio de dos horas o hasta que los mapas cambien.



Metroid Samus Returns



Nintendo | Shooter, aventura
Septiembre | 7+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

De armas tomar

Uno de los factores más determinantes y mejorados de esta edición es el arsenal de Samus, dotado de nuevos movimientos y habilidades que serán de gran ayuda a la hora de hacer frente a las sorpresas mortales que la aguardan. Así, el catálogo de ataque de la cazarrecompensas intergaláctica se beneficia de regalitos tales como los potentes Contragolpe, el modo Disparo Libre y las misteriosas habilidades Aeion, un puñado de gadgets entre los que destaca un sensor que detecta paredes para destruir y seguir avanzando, y un escudo protector de lo más notable.



Diseño con mucho arte

Seguramente el gran logro de Mercury Steam haya sido aplicar el look de su aclamado «Castlevania: Lords of Shadow. Mirror of Fate» al universo Metroid. ¿Cómo? Con lo que ellos han denominado el 2.5D: una convivencia bien calibrada entre el 3D de escenarios y personajes y el 2D marcado por el scroll horizontal clásico de la aventura. Una resolución que se luce en los niveles intrincados y hasta salomónicos con los que nos iremos topando según vayamos rompiendo los sellos de las estatuas. Más de una vez reduciremos la súpervelocidad de Samus para pararnos a admirar el paisaje.

3DS acoge por todo lo alto el remake de uno de los clásicos de Game Boy y una de las primeras aventuras que consolidaron el mito de Samus Aran.

La sin par Samus Aran demostró un nivel heroico de cotas míticas en aquella memorable aventura para Game Boy llamada «Metroid II: Return of Samus» y de la que este año se cumple cuarto de siglo de vida. Ahora llega esta estupenda versión-revisión para 3DS, donde encontramos a la aguerrida cazarrecompensas explorando de nuevo un hostil planeta plagado de aliens con malas pulgas.

Así, todo el encanto del shooter con desplazamiento lateral tan típico de los 90 regresa con más fuerza y arte que nunca merced a una reconstrucción total desde sus mismísimos cimientos, gracias a unos envolventes gráficos en 3D y una paleta de colores tan generosa como espectacular. Todo ello hace que la exploración por el planeta SR388 sea una auténtica epopeya repleta de misterios y secretos relativos a su extraño pasado, y que hará que los fans más veteranos de la saga sientan un escalofrío de nostalgia de lo más saludable. Y es que, seamos francos, el juego original, aunque enormemente adictivo, tenía algunos compases cogidos con alfileres (la entrañable Game Boy bastante hacía con lo que hacía). Por eso, el excelente trabajo del estudio español MercurySteam (y con la atenta mirada de uno de los gurús de la saga, Yoshio Sakamoto) es de vuelta al ruedo.

La mecánica del juego es puro "Metroid", con un diseño fascinante y algo laberíntico que, junto al mismo desarrollo de la historia, hacen que nos sumerjamos más y más en las profundidades del planeta, en una red de pasadizos y catacumbas fascinantes. Y casi en plan "sandbox", toda una revolución para la franquicia. Aunque también se agradecen otras novedades como estatuas para teletransporte o un mayor número de objetos para recolectar. Eso sí, también se mantienen y perfeccionan factores clásicos como los rayos (divididos en normal y hielo) y esa pericia combativa de Samus, que logra que no quede bicharraco vivo, sin importar su etapa evolutiva (por suerte, el nivel de dificultad no es tan infernal ni frustrante como antaño).

> Nuevas habilidades y armas, un entramado gráfico gigantesco y enemigos fieros harán las delicias de los fans de la franquicia

Si a todo esto le añadimos una banda sonora que le quita el polvo a uno de los scores más pegadizos de la historia de los videojuegos (amén de efectos sonoros excelentes) y, de propina, una edición especial Legacy -más una preciosa New Nintendo 3DS XL Samus Edition en color naranja-, está claro: Aran ha vuelto para quedarse, incluyendo su inminente estreno en Switch.

Los amiibo disponibles suben de nivel al juego. Con el de Samus Aran conseguiremos un "chute" de energía Aeion, y el impactante amiibo de metroide permitirá detectar cualquier bicho y acceder al modo Fusión. Con el Samus (a secas) desbloquearemos un Tanque de Reserva de Misiles, y con el de Samus Zero accederemos a toda la música del juego.

Guía de juego

Como todo buen "revival", este título está pensado para encandilar tanto a los veteranos de la saga como a los novatos que se acerquen fascinados por su leyenda y aureola jugona. Ya hemos apuntado que el nivel de exigencia no es tan alto como en los primeros juegos de la saga, donde te liquidaban prácticamente por respirar fuerte. Pero ojo porque eso no quiere decir que sea coser y cantar.



Por eso conviene ir con la lección aprendida: aparte de las clásicas viñetas explicativas, tendremos unos tutoriales concentrados al principio de nuestra aventura, para no perderse en el intrincado mundo planetario que nos espera. También es esencial familiarizarse con las nuevas armas disponibles, y sobre todo con el nuevo sistema de apuntado (pulsando el botón L) y contraataque (con el botón X), para hacer frente a la velocidad endiablada y puñetera de algunos marcianos. En cuanto a los movimientos de nuestra heroína, hay que decir que mantiene su agilidad intacta, aunque algunos saltos son difíciles de controlar. Algo, desde luego, sin importancia para un remake de lo más gozoso y vibrante.





Destiny 2

Bungie y Activision comenzaron hace tres años una épica espacial centrándose en el multijugador de un mundo persistente, y ahora se consagran con un título con todas las papeletas para superar a su predecesor.

No nos engañemos: «Destiny» no era un juego para todos los públicos. Algunos usuarios que venían buscando algo parecido a «Halo» se cansaron pronto por la repetición de las luchas, los escenarios enormes y, en definitiva, una jugabilidad única en el mundo de los shooters que sólo recordaba a las aventuras del Jefe Maestro en los diseños y la sólida jugabilidad. Aquellos jugadores que llegaban a la nueva franquicia sin prejuicios, descubrieron una aventura online tremenda en muchos aspectos: magnitud, apartados técnicos, personalización y cientos de horas de juego.

«Destiny» fue un juego sobresaliente, y sin embargo no conquistó a todos los aficionados al género, cosa que se han propuesto muy seriamente subsanar con esta segunda entrega. La continuación de la historia espacial es una mezcla de RPG multijugador masivo, con elementos de FPS como «Call of Duty» y el estilo de juego cooperativo de «Borderlands», sólo que ahora podemos afrontar los escenarios como nos venga en gana.

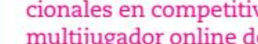
En el mapa basado en tierras europeas, el primero al que tenemos acceso, es un territorio inmenso que podemos explorar con total libertad, a diferencia del primer título donde Rusia, la primera pantalla, era un largo corredor con pocas opciones de innovar. Otra diferencia que es muy bienvenida es que en lugar de elegir una misión en un frío menú, «Destiny 2» te sugiere que

Activision | Shooter, aventura
Septiembre |16+
www.destinythegame.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







¿Guiño eSports?

Aparte de los modos tradicionales en competitivo, el multijugador online de «Destiny 2» esconde un tipo de juego que recuerda mucho al «Counter Strike». Se llama Cuenta Atrás, y

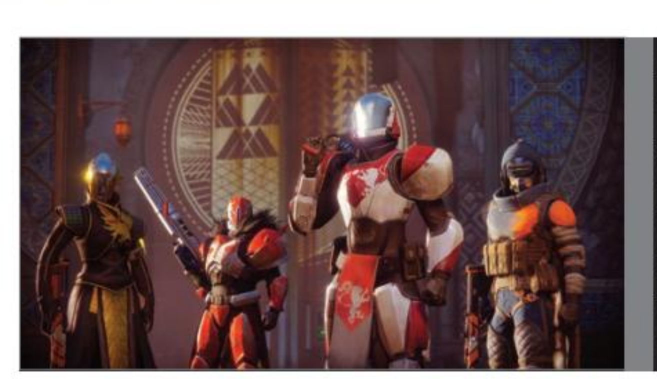


consiste, como en el juego de Valve, en desactivar una bomba antes de que esta estalle mientras uno de los dos equipos la defiende. Es mucho más rápido que el clásico mod de «Half-Life» (las partidas duran a veces unos segundos), y resulta curioso ver cómo funcionan las habilidades futuristas en una premisa tan antigua como la del «Counter». Quién sabe: lo mismo vemos algún día a gente compitiendo en esta modalidad…



Clases de guerrero

Los personajes que podemos elegir vuelven a dividirse en clases, con novedades interesantes. Dentro de la categoría Warlock, por ejemplo, encontraremos los Dawnblade, que equipan un espadón enorme que hace muchísimo daño incluso a cierta distancia. El Titán Centinela obtiene un fantástico escudo, ideal para cargas frontales. Por otra parte, el Cazador ArcStriker es capaz de arrasar con su arma cuerpo a cuerpo a cualquiera que sea tan poco hábil como para acercarse dentro de su rango. Todos estos espectaculares movimientos son divertidísimos de combinar en cuanto desbloqueamos el sistema de progreso durante el juego.



La personalización sigue siendo vital en «Destiny». Elegir clase nos dará habilidades distintas además de una apariencia única, y utilizar armas de manera eficiente durante las partidas se traducirá en mejoras paulatinas para las mismas. Lo mejor es, cuando estamos jugando en cooperativo, combinar las características únicas de cada participante y así poder variar las estrategias según el tipo de enemigo al que nos enfrentemos.

explores tus alrededores, como si estuvieras jugando a un «Skyrim» o un «Red Dead Redemption» en línea. En tales condiciones te puedes encontrar en una misión que comienzas tú solo, donde tienes que abatir a un pequeño ejército, y resulta que en mitad de la refriega aparecen otros usuarios que se unen a la batalla. A éstos les siguen una nueva facción de enemigos, que a su vez comienzan a luchar también con el pequeño ejército que era nuestro objetivo inicial. Un caos controlado que se despliega ante tus ojos muy a menudo, y que da una sensación de que puede pasar cualquier cosa durante la partida muy satisfactoria.

«Destiny 2» es grandioso en escala y mejora punto por punto todas las características de su predecesor. Te tendrá horas pegado a la pantalla

A todo esto ayuda la notable mejora gráfica y sobre todo el útil interfaz donde existe un mapa interactivo donde señalar puntos de interés o incluso guías para llegar a nuestros objetivos. Entre todas las opciones destacan las áreas conocidas como Sectores Perdidos, donde podremos encontrar cofres y nuevos desafíos.



«Destiny 2» no es sólo superior al juego que estrenó la serie, es un título capaz de gustar incluso a aquellos que no le vieron la gracia al primero. Si ese fue tu caso, no dejes de darle una segunda oportunidad: seguro que te enganchas. Y si te gustó, ni te imaginas lo que vas a disfrutar con esta secuela.

Guía de juego

Otra de las novedades que nos depara «Destiny 2» es el modo de entrar en las misiones. Tanto si vamos a por una parte de la historia principal como si queremos desviarnos en vericuetos secundarios, tendremos que desplazarnos físicamente hasta el lugar en el mapa donde va a suceder este evento. Lo cual significa que, mientras atravesamos el escenario de un lugar a otro, podemos encontrar nuevos personajes,



humanos o controlados por la máquina, que nos inviten u obliguen a cambiar nuestros planes. Hay que tener en cuenta que nuestra elección inicial de personaje es fundamental, ya que será su paquete de habilidades el que vayamos mejorando según avancemos en la historia. Por tanto, lo mejor es hacer pruebas en los primeros momentos



del juego para saber qué clase se ajusta mejor a nuestro estilo. En cuanto a los enemigos, no hay ninguna estrategia predeterminada que nos vaya a funcionar: se adaptan fabulosamente a nuestras reacciones y forma de atacar, cubriéndose cuando están en desventaja y flanqueando cuando los números les son favorables.

NBA 2K18

Como cada año por estas fechas, la auténtica pretemporada de la NBA se juega en las consolas gracias a una nueva entrega de la franquicia baloncestística por excelencia, cuajada de novedades estratosféricas.

La mejor liga de baloncesto del mundo sigue dando pasos de gigantes, tanto económicos como publicitarios y, por supuesto, deportivos. La "celebración de la excelencia" de la que hablaba el comisionado Adam Silver durante las pasadas Finales se traduce también en su gemelo digital: el juegazo de 2K, que este año continúa su progresión con novedades importantes y con algún problemilla de última hora, como el fichaje de su chico de portada Kyrie Irving por los Celtics, lo que ha provocado un cambio de cromos y camisetas exprés.

Pero nada de alterarse, ya que que espectáculo debe continuar, y para ello nada mejor que sacar pecho con un rosario de modos de juego espectacular, como Mi Equipo o Mi Jugador, y muy especialmente Mi General Manager, uno de los que más juego va a dar. Sobre todo, por la complejidad añadida a la hora de convertirlo en uno de los simuladores de gestión deportiva con más caché del mercado, principalmente con la inclusión de una historia (de nombre The Next Chapter) que nos mete en la piel de un jugador retirado en 2011 y que ahora está buscando equipo para iniciar su carrera en los despachos. Una nueva etapa donde tendrá que lidiar con propietario, staff técnico, prensa, managers colegas y, cómo no, jugadores más o menos endiosados. Un gozoso laberinto que incluye variantes y limitaciones de contratos en vigor reales, contratos para veteranos, límites y máximos salariales, primas, dietas y toda clase

2K Sports| Deporte
15 Septiembre | 3+
www.2k.com/games/nba-2k18





Dream Teams

¿O imagináis al mejor Jordan (Bulls) enfrentándose al mejor LeBron (Heat)? ¿O a Magic en un cara a cara frente a Curry? ¿O un Iverson versus Thomas? ¿O Bird contra el Dr. J? ¿O...?



Una fantasía casi imposible que, gracias nuevo modo "All Time Teams" se hará realidad. Y es que los mejores equipos de todos los tiempos saltan al parqué para batirse en duelos épicos donde, evidentemente, tendrán cabida los cracks actuales. Una treintena de combinados de ensueño que harán las delicias de los gourmets más exigentes.



Otros Highlights

Aparte de las ya analizadas, «NBA 2K18» tendrá jugosas novedades tales como:

• **Tiempos muertos** más reducidos para hacer más llevaderos los finales de partido y que no se eternicen las pizarras.

• **Presencia importante** de los equipos de la Liga de Desarrollo aunque, por desgracia, no habrá equipos de Euroliga esta vez (negativo gordo para 2K).

• **Dos ilustres jubilados** de la talla (extra) de Kobe Bryant y Kevin Garnett serán los comentaristas de excepción.

• **Ojo a la versión Switch**, de flamente estreno, y sobre todo a la compatibilidad con amiibo. Todo un divertido interrogante ver a Mario en cancha.

• **Más equipos históricos**: los Nuggets de Mutombo (2007-08) y los Knicks de Sprewell (98-98) son dos de las escuadras clásicas añadidas a otras como los Bulls del 96 o los Celtics del 86. Revival jugón flipante.



El "Gran Aristóteles" Shaquille O'Neal será la estrella de la Edición Leyenda, para celebrar su inclusión en el Hall of Fame. Una edición que contará con novedades tanto físicas (cartas, póster y pegatinas) como digitales: monedas digitales, packs semanales para Mi Equipo, ítems especiales de Shaq... Toda una celebración de la figura de uno de los mejores pívots de la historia de la liga, y que también fue portada de «NBA 2K6», qué tiempos...

de zarandajas para que la autenticidad sea total. Pero, dejando los despachos de lado, y saltando al parqué propiamente dicho, nos encontramos con un look asombroso y ultradetallado, como viene siendo habitual en el trabajo de Visual Concepts. Nuevos movimientos, fintas y estrategias tanto en ataque como en defensa harán las delicias de los gourmets más exigentes que saben perfectamente que el baloncesto está cambiando gracias a factores como los pívots triplistas, los bases todoterrenos, los tiros estratosféricos, los ataques demoledores y los milagros como el promedio de triple-doble durante toda la temporada pasada de Russell Westbrook.

> Dinamismo y realismo a tope, refuerzo en modos Mi Equipo y Mi GM y estrellas de ayer y hoy para un evento deportivo único

Un momento apasionante del que es testigo como nunca esta edición, que también mantiene firme su apuesta por la presencia de redes sociales (sobre todo Facebook para globalizar el deporte) y de la banda sonora impecable, con temas como "Shook Ones" de Mobb Deep en vanguardia y con rapero Arkano en su versión española. Si a eso le añadimos unas opciones multijugadoras a la altura de las expectativas, una tajada vintage canela fina para amantes del retro-basket y toda la emoción y fiebre en unas gradas más participativas y dinámicas que nunca, está claro que esta nueva edición es de ovación y vuelta al ruedo.











Mi equipo

Este modo, equivalente a Ultimate Team de «FIFA», nos invita a crear una escuadra a través de los cromos que nos vayan apareciendo en sobre adquiridos con dinero real o virtual y gracias a competiciones como Pack & Playoff (para draftear por segunda vez a nuestro equipo) o Super Max (donde tendremos en cuenta el límite salarial de los nuestros para no jugarnos una multa). Pero el grueso de este modo serán los 30 retos por equipo (casi un millar), que nos deportarán más puntos MT y recompensas. En fin, un mundo en el que la gestión deportiva y el papel del entrenador para administrar todos los factores son esenciales.





La LEGO Ninjago Película
El videojuego

Warner | Acción, aventura
Septiembre | 7+
www.warnerbros.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

En familia

En pocos juegos como éste los "legomaníacos" se sentirán como en casa y con la impagable sensación de retroeder a su infancia. Y es que muchos de los elementos más reconocibles de los sets de Ninjago están presentes aquí: espectaculares barcos bellamente decorados, templos retrofuturistas, dragones mech, aparatos voladores, vehículos todoterreno, rayos láser... Y, para ahondar en la naturaleza familiar del producto, nada mejor que organizar partidas multijugadoras en los cuatro modos de juego diferentes disponibles, incluyendo pantalla dividida y misiones hasta para cuatro usuarios. Eso sí, no te olvides de los mapas de combate.

Equipo constructivo

Los personajes de esta aventura son de lo más carismático y simpaticón. Por un lado tenemos a Lloyd, el legendario Green Ninja, maestro constructor y líder del grupo aunque con conflicto paternofilial serio. El malo es Lord Garmadon, con sus ojos inyectados en sangre y sus cuatro brazos. Su hermano, el Maestro Wu, no puede ser más diferente: típico mentor de barbas blancas y consejos enigmáticos. En la pandilla ninja encontramos a los salerosos hermanos Kai y Nya, al cauteloso Jay, al valiente Cole y al medio "Nindroid" Zane. Bonita tropa.



Personajes muy marchosos, ocho escenarios impactantes y ataques estratosféricos garantizan la diversión en esta adaptación de la peli animada.

LEGO sigue con su marcha marcial e imparable en el mundo del videojuego (ya tiene a punto de caramelo sus «Marvel Super Heroes 2») y, desde hace unos años, coincidiendo con el gran éxito de «La LEGO película», también en la pantalla grande. Así que a nadie debe extrañar que, ensamblando, ensamblando, unieran piezas y energías con el juego de su último filme: "La LEGO Ninjago película" (sí, hay títulos pegadizos y otros que se te pegan a la suela del zapato). Una semana después de que llegue a los cines (22 de septiembre), se lanza el juego oficial, que sigue fiel y escrupulosamente las claves maestras de la historia, empezando por su argumento: cuando la ciudad de Ninjago es atacada por el malvado Lord Garmadon, sólo Lloyd, Jay, Kai, Cole, Zane y Nya, los guerreros más aguerridos y sigilosos, pueden defenderla. Eso sí, tendrán que ponerse a las órdenes del maestro Wu para descubrir todos los secretos de las artes milenarias japonesas. Con su punto de desmadre y locura, y uniendo aventuras y acción, el título nos da la oportunidad de encarnar a los protagonistas del filme, cada uno con sus propias habilidades ninja, para hacer frente al diabólico Lord Garmadon y a múltiples enemigos por tierra, mar y aire.

Las claves básicas y cimientos de toda la franquicia se ven aquí respetados al ciento por cien: construcción, exploración y humor (ese Maestro Gallina con las plumas tan bien afiladas). Aunque, como es lógico, habrá más margen para la acción y las peleas, con buenas dosis de sigilo como mandan los cánones ninjas. Para ello, necesitamos unos entornos bien amplios y nutridos de todo tipo de objetos, piezas y detalles para dar forma a nuestras herramientas de combate. Y aquí disfrutaremos no de uno sino de ocho escenarios distintos llenos de acción y con su propio dojo de desafíos. Así podremos poner a prueba nuestras fortalezas y luchar contra enemigos cada vez más intratables dentro del temible ejército tiburón de Lord Garmadon. Y ojo porque las oleadas de malos son brutales, por lo que tendremos que perfeccionar nuestros movimientos y golpes para no caer a las primeras de cambio. Unos gráficos sensacionales, ricos en detalles y colorido, y una imaginación tan desbordante como siempre redondean otra estrella (ninja, claro) de la alegre factoría LEGO.

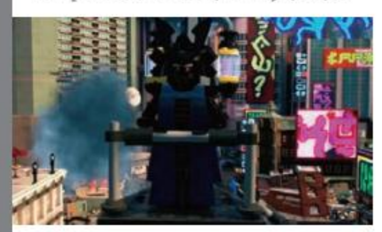
> Los guerreros más sigilosos dominan el universo LEGO en un juego rebosante de acción y de humor con el sello TT Games



A pesar de su espíritu burlón y sus coquetos cuernecillos, cuando el malo malísimo Lord Garmadon se cabrea, toda su furia y mal café se desparraman por la isla. De hecho, solo le calma enviar a sus generales a un pícnic en el fondo de un volcán a punto de entrar en erupción. Como suele pasar, el villano se lleva todo el protagonismo en esta historia, y algunas de sus intervenciones son sencillamente memorables. Un villano acorde con un juego de película.

Guía de juego

Tal y como nos alecciona el sabio Wu, el camino del perfecto ninja pasa por dos pilares: combate y sigilo. Así, tendremos que dominar ambas disciplinas para derrotar a nuestros contrincantes y jefes finales. Por un lado, dominando habilidades y ataques tan contundentes como la Abeja Punzante catana en ristre o el sorprendente Halcón en Picado. Tampoco es manco, ni cojo, el Jabalí Feroz o la Mariposa Flotante (con martillo a lo Thor, no fiarse del nombre). Y el yang lo obtendremos con el sigilo ninja, que nos permite saltar más alto, golpear más fuerte y hasta levitar. Incluso el camuflaje no está descartado, aunque sea con el kit de maquillaje de la zangolotina Nya, fan de Batgirl, Wonder Woman y Unikitty (por cierto, el guiño no es casual ya que este juego también engrosará las filas de «LEGO Worlds», que viva el rico cóctel de superhéroes). Aparte, como siempre en la franquicia, habrá que peinar al detalle cada escenario para poder construir artilugios de lo más útiles, y disfrutar con cada gag escondido debajo del golondrino de un dragón.





WRC 7

La competición automovilística más arriesgada vuelve gracias a su mayor exponente, con nuevo diseño en coches, soberbio realismo y emoción raudales.

El apasionante mundo de los rallies nos llega con la nueva edición del juego oficial del campeonato del mundo, mezcla de velocidad, peligro y adrenalina para vivirlo con máxima autenticidad. Así podemos acelerar por resbaladizas pistas de nieve y barro, sorteando obstáculos y saliendo de curvas al borde de precipicios, en los catorce eventos que marcan la temporada 2017. Desde Australia y Finlandia a Argentina y el RACCRally de Cataluña, circuitos únicos que ponen a prueba tus reflejos y pericia al volante en un total de 52 pruebas especiales, con etapas incluso por encima de los quince minutos de duración. Todo un desafío de pilotaje y resistencia.
Cómo no, la emoción de la competición se palpa en primera persona dentro de coches licenciados como el Hyundai i20 Coupe, el Citroën C3, el Ford Fiesta RS o el Toyota Yaris, de los cuales «WRC7» recoge todas sus innovaciones en cuanto a aerodinámica, agarre y rendimiento. En este sentido, cabe destacar cómo la potencia aumentada de los motores y la física de los vehículos quedan perfectamente reflejadas y adaptadas a las nuevas reglas impuestas en el campeonato actual. Como consecuencia, la experiencia de conducción es mas dinámica y, sobre todo, más realista. Algo que agradeceremos, especialmente por la posibilidad de meternos en el coche y en la piel de los más relevantes pilotos profesionales: Sébastien Ogier, Kris Meeke, Dani Sordo o Jari-Matti Latvala. Ojo, también tenemos una amplia selección de pilotos de WRC 2 y WRC Junior, y hasta 55 equipos disponibles, para que no falte de nada. Anímate, ponte el casco y ¡a por la victoria!

El juego desarrollado por Kylotonn y editado por Bigben Interactive, rebosa espectacularidad

BigBen | Conducción
15 Septiembre | 3+
www.wrcthegame.com/es



Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





Sistema de indicaciones

En las carreras de WRC 7 no faltan la espectacularidad y la diversión. De ahí que el nuevo sistema de indicaciones será muy bien recibido por jugadores fieles a la saga como ocasionales, ya que informa sobre lo que les espera en el circuito. Gracias a este sistema se pueden obtener ventajas frente a los competidores, por ejemplo, con indicaciones para trazar una curva perfecta. También las fluidas grabaciones sonoras y los símbolos proporcionarán una visión clara y precisa de la ruta.







La física y la respuesta de los coches demuestran el realismo que destila «WRC 7» en los diversos modos de juego, incluido el online hasta para ocho usuarios. Las etapas especiales y la competición en escenarios clave trufados de dificultades son ideales para experimentarlo.

Knack 2

Con una secuela que repotencia lo visto en el primer título, el universo Knack abona el futuro de una sólida saga y reclama su espacio en el género de plataformas.

Knack, el simpático personaje que se estrenó con PS4, llegaba al estandarte de Sony con ganas de convertirse en su mascota oficiosa. Buenos gráficos, buena acción, jugabilidad asequible… pero no un juego sobresaliente. Me pasó lo mismo con el primer «Uncharted»: no tenía la sensación de estar frente a un título de primera categoría. Pero al igual que me sucedió con la segunda entrega del título de Naughty Dog, la continuación de «Knack» me ha hecho volver a disfrutar como un enano.

Los escenarios están más trabajados, la acción es mejor y los apartados técnicos y jugables son superiores. Eso de tener que pasar un punto de salvado cada mucho tiempo se ha acabado: si nos matan o nos caemos en algún precipicio, apareceremos cerca del lugar donde perdimos una vida, sin tener que pasar grandes tramos de la pantalla. Además, el tránsito entre el pequeño Knack y su versión grande se hace pulsando un simple botón, por lo que es más sencillo explorar y buscar secretos.

Una jugabilidad multiplicada y una revisión técnica impecable, soportes de un gran plataformas

Durante la aventura iremos desbloqueando nuevas habilidades, y será más fácil con un poco de ayuda. Para ello contamos con la posibilidad de invitar en cualquier momento a un segundo jugador para que salte en mitad de la partida a nuestro lado, sin que haya ninguna penalización en caso de que salga antes que nosotros de la misma. Quizá se eche en falta un sistema que nos ayude a seleccionar un enemigo en concreto, pero es comprensible viendo el elevado número de adversarios.

«Knack 2» regresa por la puerta grande en un título que, ahora sí, puede codearse con los mejores. Por fin las piezas encajan de una manera tan accesible como divertida.



El estudio de programación se ha puesto las pilas para ofrecernos una continuación muy mejorada en todos los aspectos respecto al primer «Knack». Escenarios, acción y los apartados técnicos y jugables son superiores.

Sony | Plataformas
Septiembre | 3+
www.playstation.com,

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4.5/6







Nuevos movimientos

La evolución de Knack es muy clara en la cantidad de habilidades nuevas que ha aprendido desde la primera entrega. Tendremos la posibilidad de generar escudos, hacer rápidas esquivas



como las de Kratos en «God of War», y también lanzar partes del cuerpo del protagonista como si fueran un bumerán, con el objetivo de aturdir a nuestros enemigos. Por si esto fuera poco, también podremos introducirnos en los tanques y demás vehículos gigantes para obtener ventajas adicionales, que también conseguiremos al recoger los potenciadores repartidos por el escenario y que nos harán adoptar nuevas formas.



El 10 de octubre en PS4, Xbox One y PC

La Tierra Media
Sombras de Guerra

Monolith y Warner Bros vuelven a la acción rolera de altos vuelos disfrutada en «Sombras de Mordor», con una secuela armada de una historia mejorada, combates espectaculares y un sistema Némesis aún más estelar y dinámico. Un trabajo extraordinario del que el creador de la Tierra Media estaría satisfecho.

Épica historia

Inspirada en el universo de J. R.R. Tolkien, los hechos se desarrollan entre los narrados en El Hobbit y El Señor de los Anillos. Como ya ofreció «Sombras de Mordor» su secuela es una combinación equilibrada de acción en tercera persona, exploración en mundo abierto, combate y rol. En la épica aventura formaremos un ejército para enfrentarlo a las huestes de Sauron, otra vez en la piel de Talion y Celebrimbor, dúo protagonista del título original.



Sistema Némesis

Con este sistema de inteligencia artificial adaptativa podemos propiciar nuevas y dinámicas aventuras. En función de las decisiones del jugador, disfrutaremos de enemigos y rivales personalizados, con una identidad y comportamiento propio, a su vez capaces de ofrecer situaciones inéditas y especificas para nuestra partida. En «Sombras de Guerra» esa sensación de estar generando contenido en la historia en la que participas activamente es aún mayor y regocijante.

De todo pelaje

La galería de personajes es fantástica, la mayoría de ellos presentes en batallas encarnizadas. A los habituales orcos y trolls, se suman criaturas fabulosas para ser montadas, como huargos y una especie de tremendos dragones. Protagonizando eventos de la historia, entre otros están Sauron, los Nazgûl - reyes de hombres corrompidos por los anillos- Gollum y hasta el Señor Oscuro.



Mordor "reluciente"

La recreación de Mordor está marcada por las películas de Peter Jackson. La desolada región destila un diseño artístico notable y es un mundo más abierto y variado para descubrir y combatir que en el primer juego. El sistema de conquista nos animará a la exploración, y la vertiente multijugador Vendettas a viajar a las tierras de Mordor de otro jugador para vengar su muerte, tras cumplir ciertos objetivos.

Combate más poderoso

El nuevo anillo de poder forjado en el Monte del Destino procura mayor solvencia en combate. Combos, combinación de saltos, parkour y espadazos están a la orden del día, amén de la posibilidad de personalizar tanto a Talion, con armaduras y armas, como a nuestro ejército a la hora de conquistar territorios y defender fortalezas. No obstante la estrategia pesará bastante en la acción, incidiendo en la profundidad del juego.

• Reserva FIFA 18

Lanzamiento el 29/09/2017



HASTA 5 SOBRES FUT DE ORO JUMBO PREMIUM

(1 por semana durante 5 semanas)

CESIÓN DE CRISTIANO RONALDO EN FUT DURANTE 5 PARTIDOS.
8 EQUIPACIONES ESPECIALES DE FUT

• Reserva FIFA 18 Ed. Cristiano Ronaldo

Lanzamiento el 26/9/2017



ACCESO ANTICIPADO DE 3 DÍAS (EL 26 DE SEPTIEMBRE).
HASTA 20 SOBRES FUT DE ORO JUMBO PREMIUM

(1 por semana durante 20 semanas)

CESIÓN DE CRISTIANO RONALDO EN FUT DURANTE 5 PARTIDOS.
8 EQUIPACIONES ESPECIALES DE FUT

• Reserva NBA 2K18

Limitado a 500 unidades. Lanzamiento 15/09/2017





SOLO EN EL CORTE INGLÉS, CONSIGUE UNA GORRA ORIGINAL NBA

• Reserva GT Sport

Lanzamiento el 18/10/2017



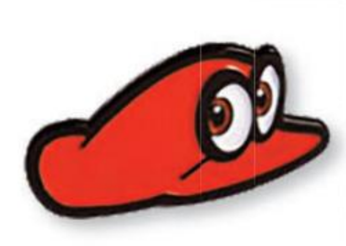
CON LA RESERVA, PEN DRIVE EXCLUSIVO 4GB DE REGALO



• Reserva Super Mario Odyssey

Limitado a 1.330 unidades. Lanzamiento 27/10/2017

CON LA RESERVA UN PIN ORIGINAL DE REGALO





• Promoción XBOX One

Promoción válida hasta 30/9





EN 2º MANDO XBOX ONE AL COMPRAR TU CONSOLA XBOX ONE

Rincón del Jugador

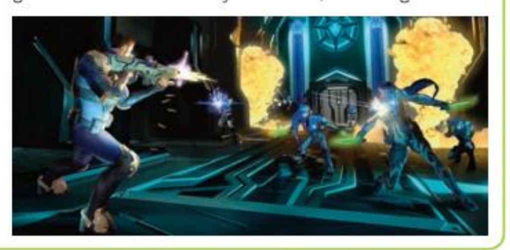
Retrato
VAAN

▶ **EDAD:** Apenas sobrepasa la mayoría de edad. Un yogurín, como quien dice.
▶ **APARIENCIA:** Parece recién salido de una "boy band" cíberfuturista: ojos azul turquesa, peinado platino, cutis de porcelana, cachitas de tronista, chaleco fashion-victim, collar tribal y unas botazas metálicas que ponen a prueba cualquier tirita anti-ampollas y rozaduras.
▶ **CURRÍCULO:** Aunque de naturaleza optimista y vividora a pesar de su orfandad (el solecito de su Rabastana natal es lo que tiene), el muchacho alberga un resquemor hacia el Imperio de Arcadia, tal y como pudimos apreciar en «Final Fantasy XII», organizando la resistencia y hasta robando a sus tropas como venganza. Así es como conoce a la princesa Ashe, y juntos se embarcan en una aventura memorable.
▶ **ARMAS:** Lo suyo son las armas blancas, desde dagas a katanas, pasando por su gran espada de caballero, su juguetito preferido. Tampoco le hace asco a su hacha bien afilado ni a repartir mandobles con su escudo.
▶ **FUTURO:** El reciente y celebrado «The Zodiac Age» volvió a poner de actualidad a nuestro héroe, así como la maravillosa calidad del duodécimo episodio de «Final Fantasy». Por ello, no sería de extrañar toparnos de nuevo con Vaal convertido en "pirata del aire", su onírica vocación.

7 Razones...
Para comprar «Agents of Mayhem»

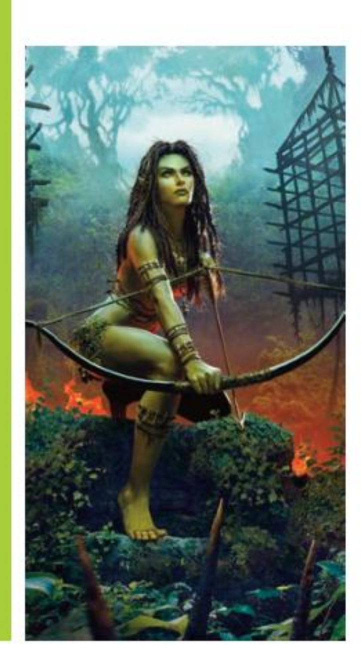
Lo nuevo de Volition ha sido uno de los animadores indiscutibles de este verano algo aplatanado. Por si no le has echado el guante, ahí va un septeto de motivos impepinables:.

1. Pura dinamita. El explosivo cóctel de cómic de superhéroes, cartoon acelerado y ciencia-ficción cachonda hacen que nadie se resista a sus encantos. Una combinación que cuaja perfectamente en terreno consolero.
2. Argumento de traca. Siguiendo la línea de "Saints Row" (que incluye algún gozoso crossover), nos encontramos con un revuelto de agentes secretos, megavillanos y friquis varios de lo más pintón.
3. Seúl patas arriba. La excelente ambientación de una futurista capital de Corea del Sur es, sin duda, el gran logro del juego. Un recital de imaginación, callejero de neón y rincones plagados de peligros y tentaciones.
4. Abierto en canal. Por si fuera poco, podremos recorrer todos sus recovecos, callejones, azoteas y hasta alcantarillas con total libertad, incluyendo misiones secundarias a tiro limpio y "distracciones" de lo más sugerentes.
5. Personajes rocambolescos. Aparte del terceto protagonista, de lo más curioso y variopinto, tendremos la posibilidad de jugar con personajes extravagantes y tan legendarios como el mismísimo yeti. Eso, sin hablar de los malotes.
6. Lujo de detalles. Las enormes posibilidades de edición y personalización de armas, vehículos y complementos es otra atracción fetén. Todo ello, perfectamente administrado desde nuestro cuartel general tipo 007: El Arca.
7. Gamberrismo y canallismo. Como no podía ser de otra forma, los golpes de parodias, y paridas, y los gags ácidos, cafres y satíricos abundan por doquier. Un perfecto desengrasante ante tanta acción y adrenalina, desde luego.



Te lo dice Galibo...
La propinilla

Un hábito muy extendido en la comunidad online, iniciado en los tiempos en que «Starcraft» hacía furor, es escribir al final de la partida "gg", que significa "good game" o "buena partida", para indicar a tu rival que te lo has pasado bien o qué se yo. Con el tiempo, lo del "gg" se ha convertido en un gesto de pura cortesía rutinaria carente de significado. Por eso, lo que han hecho en el juego de cartas «Gwent» me parece tan original: puedes mandar un mensaje de "gg" al adversario con solo pulsar un botón y, al hacerlo, le proporcionas una pequeña cantidad de recursos de regalo de los que se usan para mejorar el mazo. Así, si ganas y mandas un "gg", le estás dando un pequeño premio de consolación. Pero si el oponente ha sido un indeseable que te ha amargado la experiencia de juego con larguísimos tiempos de espera e inundaciones de molestos emotes que te han puesto de mal humor, pues le dejas sin "gg" al final, para que aprenda. Yo personalmente solo mando el dichoso mensajito cuando gano, en plan magnánimo. Y es que si me han dado una paliza humillante, no voy encima a mandarles una propina de agradecimiento.




NINTENDO 3DS
Nintendo
Pokémon ULTRASOL
Pokémon ULTRALUNA
SECRETOS OCULTOS A LA ESPERA
DE SER DESCUBIERTOS EN ALOLA...
A LA VENTA 17/11/2017
YA PUEDES
RESERVARLO
EN El Corte Inglés
7
www.pegi.info
#PokemonUltraSunMoon
pokemon.com/UltraSunMoon
The Pokémon Company
©2017 Pokémon. ©1995–2017 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc.
Pokémon and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.